namcot

三国志

中原の覇者

戦略書 覇王への道

目　次

ものがたり　天下の英雄児たちが、中原の地に覇を競った……… 4

政略篇　来たるべき戦に備えて、これだけはやっておこう……… 7

国家の目標／富国強兵策／人材の育成／最前線

戦術篇　この戦争の原則をマスターして勝利をつかめ……………15

開戦時／計略戦／白兵戦／攻城戦／戦後処理

英雄篇　天の時、地の利、人の和。勝算は我にあり！……………33

袁紹／馬騰／曹操／孫権／劉備／劉璋

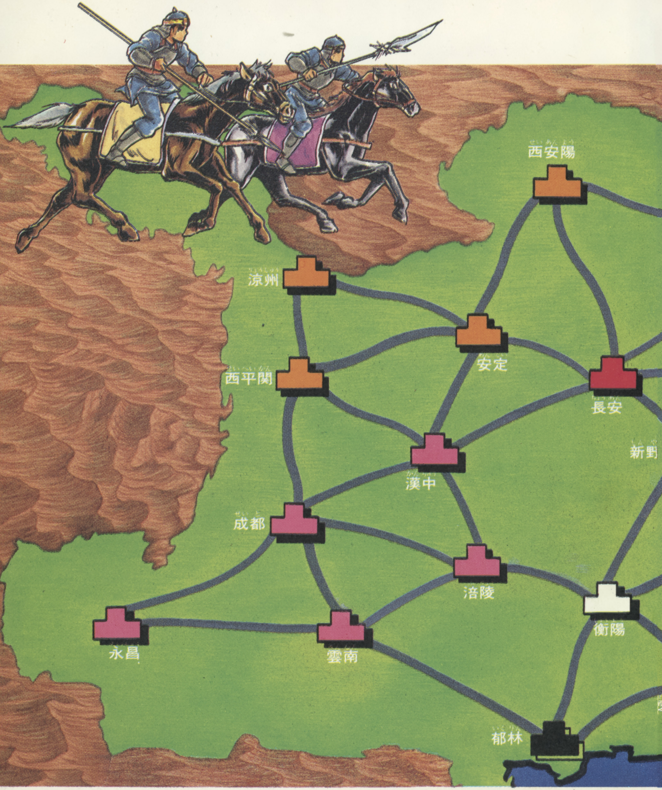
年表……………………………………………………………46

コマンド一覧表………………………………………………48

参考文献「三国志　別巻　競いあう個性」徳間書店刊

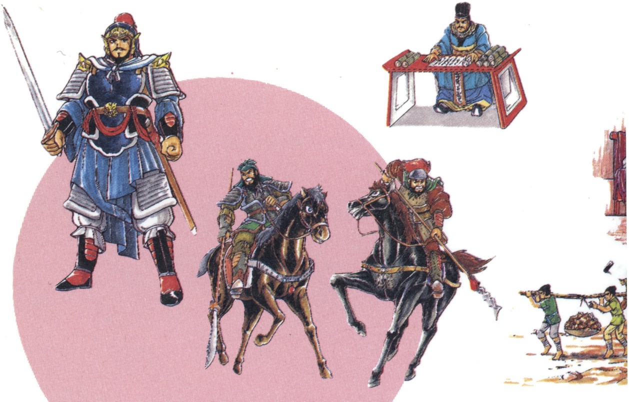
当時の英雄は、中国統一のために実に多くのものが必要だった。資金、人材、もちろん本人の才能も。もし彼らがこの戦略書さえ持っていたら、歴史は変わっていたかもしれない……。

この広大な大陸を駆け、



覇王への道を突き進め！

これはゲームスタート時の中国の状況だ。国と国のつながり方を見るなど、攻略の参考に使ってほしいな。



一、序

戦乱の世に生きる人々にとって、戦争は決して避けて通ることのできない道である。それを望もうと望むまいと、いったん戦争が起これば、彼らは自らの生活を守るため、武器を手にしなければならない。

戦争は戦争を呼ぶ。自らの生活を、街の平和を、そして国の理想を守るため、戦いはエスカレートし、後漢末期（西暦180年頃）からの中国は、未曽有の戦国時代を迎えることとなった。後に「三国志」として語り継がれた、あの時代である……。

二、桃園の誓い

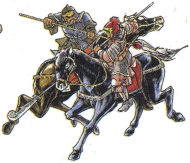
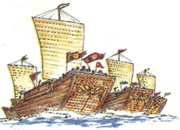
事の起こりは黄巾賊による反乱であった。中国各地で続

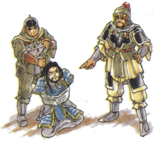
発するこの反乱を鎮めるため、朝廷は地方の武将たちに討伐を命じたのだ。

しかしそれ以外にも、民衆を救うべく立ち上がった義勇の者たちがいた。劉備、関羽、張飛である。反乱を鎮め、さらには衰退の一途をたどる漢王朝を再興するという、高い理想をかかげて、彼らは桃の花が咲き乱れる中で、義兄弟のちぎりを結んだのだった。

三、戦乱の幕開け

一方、正規軍ともいうべき武将たちは着々と反乱制圧に成功していった。南方の孫堅（孫権の父）、すでに都で騎兵隊長となっていた曹操たちである。劉備の軍も負けじと加わり、彼らの活躍で、遂に反乱は終わりを告げる。



だが戦乱の勢いは、もはや誰にも止められないところまできていたのかもしれない。

弱体化した朝廷では権力争いが表面化し、たて続けに権力者の交代劇が行われてゆく。何進、宦官たち、董卓、王允、李傕・郭汜。彼らは権力を手中にしながら、すぐさまそれを奪われ、倒れていった。しかしこれらの戦いも、まだほんの幕開けにすぎなかったのだ。

四、中原の覇者をめざせ！

機は熟した。各地の群雄に、今こそ天下を狙うときが来たのだ。曹操が、孫堅が、劉備が立つ。彼らの熱き思いはひとつの時代をも動かさんとしていた。

中原の覇者たりうるのは、果たして誰だ！？

政略篇

いつの事かはまだわからない。だが中国統一をめざしたときから、戦争の影は少しずつキミに近づいているのだ。来たるべき戦乱の時にそなえ、まずは政略篇で、国力の増強についてマスターすることにしよう！

この国家の目標を高く揚げ、中原

中国統一に向け、太守は2つの方針を追ってゆかなければならない。第一に国の質を高めること。第2は国の数を増やすことだ。2つの方針をそれぞれ国力充実、領土の拡大と呼び、まずおおまかに述べてみる。そして10ページからは、いよいよ具体的な戦略について説明するぞ！

1 国力の充実

財源をうるおし、軍備強化を図ることが国策の基本だ

国の経済を発展させて資金をつくる、武将や兵を増やし、あるいは育成などで軍備をアップさせる。これが富国強兵である。ここではその内容を進め方にそって紹介しよう。

①国力の充実……土地・産業・人口を伸ばして、財源を発達させる。金が無いとほとんどの政策は足止めをくらうことになるのだ。また、民衆の心に気を配ることも忘れずにね。

②武将の発掘……情報集めを行って、在野から武将を集めることも必要。

の地に堂々と駒を進めていこう！

兵を雇うにしても、すべては武将単位で行うため、頭数をそろえなくちゃいけないのだ。

③軍備の強化……武将を探すだけでなく、その能力を高めることが大事だ。また、徴兵をして兵力を強化しよう。

④戦争の準備……前線への戦力集中、敵国の様子を見るなどして、近い将来起こるであろう戦争に備える。

以上４項目のすすめ方はあくまで参考。太守の条件の違い、キミの戦略にあわせ、いろいろと応用してほしいね。

2 領土の拡大

領土を広げるなら、安全地帯の確立を第１とせよ！

領土を広げるにも、太守によって差が出るだろう。だがどんな場合でもひとつだけ確かなことがある。それは安全地帯を確保しながら、領土を広げるということだ。

敵と接することなく、安心して国力をアップさせ、最前線へ物資や兵力を送りこむ。それが安全地帯だ。安全地帯が増えるにしたがい、キミはますます有利に戦えるはずだよ。

太守は、資金源・民衆の心・人材

1 豊かな財源

国造りは収入のある月に合わせて行うべし！

財源、つまり土地、産業、人口をアップさせるには、その時期について注意しておこう。税金なら4月、農地の収穫は10月に入るが、国造りもそれに合わせて行うのが理想なのだ。

産業の発展は税金の入る前、10月～3月にかけて行い、土地の価値を上げるのは4月～9月と、農地の収穫前に行うのである。目前に迫った収入の方を伸ばせば、効果がすぐに表れ、効率の良い政策ができるだろう。なお、街の開発は両方に関係するので、特に時期を気にする必要はない。

2 民衆の統治

民衆の心に気を配ることなくして国は栄えないのだ

直接に得をするわけでもないから、つい軽く見てしまいがちだが、統治度にも気を配るべきだね。

国造りのコマンドでもアップするので、スタートしばらくの国造りである程度上げておけば特に心配はない。もちろん、民衆に金を与えて大きくアップさせても良い。どちらにするかはキミの好みだ。

をつかむことに心を配るべし！

③人材の発掘

人材は国の宝、在野に眠る未知の英雄を探せ！

国を支えるものは金と人材。金が多くあっても、使う者がいないと話にならない。また、出陣でも兵は武将単位で行動するため、武将不足はものすごーく不利なんだ。

普通、武将を増やすには情報集めで行う。これは起用した武将の人徳、知力の高い方が効果は高い。ときには向うから条件（金を要求したりする）を付けてきたりもするので、逃げられぬよう多少は金を持ってないと困ることも。

情報集めでは、他にも宝や金も見つけてきたりするが、やっぱり本命は武将の発掘。未知の戦力に期待しよう。

三顧の礼

劉備に欠けていたのは智謀にたけた軍師の存在であった。彼は荊州で諸葛亮を知るや、雪深い山中に三度足を運ぶという異例の対応でのぞみ、みごと諸葛亮の心をつかんだのである。

武将は国の宝だ。彼らの長所を見

1 武将の育成

武将の素質を見い出し、長所を伸ばすべし！

新たな武将を味方につけ、育成することは、クリアのカギを握ると同時に、大きな楽しみでもあるんだ。

ただ育成にもコツはある。やみくもに全員の全能力を上げるとなると、いくら時間があっても足りないしね。そこで武将の初期データを見たら、その高い能力を優先して伸ばしてあげるのだ。

例えば左の写真の2人。鄂煥は体力が非常に高く、武力もなかなか。したがって武力をさらに伸ばし、戦闘向きの武将に育ててしまうのが一番だ。

呂蒙は体力・知力ともまあまあ、武力がやや劣るが人徳はある。こういう知力・人徳の高い武将はさらに知力を伸ばし、国政や計略戦を得意とする参謀に育てると良いね。

ぬき、潜在する能力を引き出せ！

以上、戦闘向きを闘将、国政や計略戦向きを智将と呼んで、各城に最低でも１人ずつ配置しておきたいものだ。もちろん何でもＯＫの幹部候補生(？)なら言うことなし。

2 忠誠度UP　仲間内から裏切り者を出すようでは太守失格

忠誠度は、太守に対する武将の忠誠心を表す数字だ。この数字が小さいと、戦争になったとき、敵に寝返ってしまうことがある。戦争での武将のマイナスは、戦力だけでなく機動力にもひびいてくるので、どんな武将でも常に忠誠度だけは高くしておきたい。特に戦争で捕えた武将には早めの施しが必要だぞ。

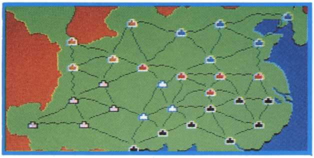
3 兵を授ける　兵を配属させるなら、１度にまとめてが理想だ！

兵を雇うと歩兵→騎馬隊→弓隊という順で補充される。しいて言うなら弱い方の兵から増えるわけだ。したがって200人や300人程度では弱い兵しか補充できない場合が多い。雇うなら最大限度、1000人になるまで一度に雇おう。

まず、最前線をしっかり固めよう

■兵力の集中

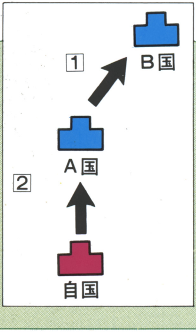
戦力は前線に送り、来たるべく戦争に備えるべし！



最初のうちは各城で均等に政策を行うだろうが、1年もすればそろそろ戦争に対する備えにも気を配ろう。

まずいつ攻め込まれても大丈夫なように、武将は敵国と接した城へ集中させる。安全地帯なら武将は2人いれば充分（1人だと情報集めが行えないぞ）、他はすべて最前線へ送りこむのだ。

出陣するなら敵城下の地形を偵察し、山地が多いなら山軍を用意するなど、地形を利用できる軍勢を準備すべし。



漁夫の利

1 A国がB国へ出陣、勝利を得た。実はこのときが、戦争をしかけるチャンスなのだ！

2 A国は大半の兵をB国へ送りこんだはず。様子を見、守りが手薄なら一気にたたけ！

戦術篇

戦争は、前哨戦（布陣・偵察などの準備行動）→計略戦（策略を用いた頭脳戦）→白兵戦（部隊同士が真っ向から激突する肉弾戦）という流れで進む。それぞれの場合における戦術を、ここで学んでもらいたい。

武将たちの能力が、100%生かさ

1用兵

［ようへい］　智将と闘将の能力を100%引き出すことが、勝利のカギを握るんだ！

智将・諸葛亮

闘将・張飛

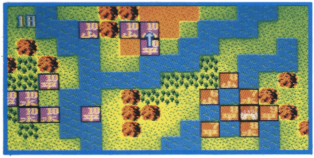
大軍で攻めれば有利なのは当然だが、すべての武将が完璧である必要はない。要は智将と闘将を最低1人ずつは備えることだね。

まず智将の計略で徹底的にダメージを与え、その後、闘将で残兵を一掃する。これが有効的な戦い方じゃないかな？他の武将は万が一、智将、闘将が討たれたときの代役、そして機動力をより多くとるために必要となってくるのだ。

2布陣

［ふじん］まず、智将を敵ののど元に。決戦用の闘将をその後方におけ！

武将の配置は、用兵で述べた戦い方を活かすものでなければだめだ。まず計略戦に備え、智将はあらかじめ敵の近くに布陣する。闘将もその近く、智将の真後ろぐらいで良い。他の武将は敵の計略を避けるため、さらに後ろ



れるような布陣をしこう！

に配置させよう。

この際に注意してもらいたいのが地形だ。山地・森では陥穽、共殺などをかけられる恐れがあり、もしこれをくらったら後の戦いがたいへん不利になってしまう。砂地、平地などが無難な線かな？

3 偵察 ［ていさつ］ 敵の武将の能力をまず、頭の中に入れて戦え！

布陣も済み、いよいよ戦争が始まる。キミの最初にやる作業は敵武将のデータを偵察することだ。敵の能力を知り、それに見合った作戦を立てていこう。面倒だがメモしておけば、後で見直す手間が省けるぞ。

弓矢を集める策

赤壁の戦い（年表を参考）でのこと。孫権軍の周瑜は諸葛亮に、10万本の矢を作るよう命じる。亮は霧の中へワラ人形を乗せた舟を出し、曹操軍が人と間違えて射た矢を集めたのである。

まず智将を敵陣に送り込み、計略

1 計略戦の鉄則

［けいりゃくせんのてっそく］このコツさえのみこめれば、あとの戦いがすごく有利になっていくぞ！

戦闘画面の白兵戦を有利にするためには、計略で敵に少しでもダメージを与える必要がある。だがより効果を上げるには、智将はできるだけ敵と接近しなければならず、危険が高いのも事実だ。ここでは計略戦における定石を紹介することにしよう。

①計略をかけるにはできるだけ敵と近づくこと。

②逆に計略をかけられることを恐れるな。肉を斬らせて骨を断つの精神で。

③ただ森や山地は危険な計略が多い。命令が交替するまでには離れよう。

④白兵戦は智将に不利。最低でも敵と数マスはあけてその日を終えるように。

⑤③と④の定石を守るため、計略をかけた後、移動できる分の機動力は残す。

戦で壊滅的なダメージを与えろ！

左ページの写真は、敵に近づく→計略をかける→逃げる分の機動力を残すという形。位置などを参考にしてほしい。

2 有効な計略

[ゆうこうなけいりゃく]

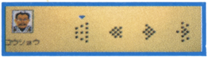
その場、その場で最も有効になる計略をうまく使いわけることが大切なんだ！

①忠誠度の低い武将がいれば、籠絡の計が有効だ。決して成功率は高くないが、あきらめずに2度3度と挑む価値は充分あるぞ。成功すれば敵兵力の削減、味方兵力のアップを同時に行うことになるので、効果絶大！　味方にした武将は忠誠度が低く、再び籠絡をかけかえされることがあるから、ここは慎重に退却させた方が無難だね。

②共殺の計も良い。もし城に森か山が接しており、その双方に敵がいたら、これはもう共殺しかない。森か山の敵にかけて成功したら、普段は絶対に計略を受けない城の敵にまでダメージを与えられるのだ。慣れてくれば、城に接する地形へ敵をうまく誘導もできる。いろいろ研究してみてね。

③籠絡、共殺はともに多量の機動力を消費する。失敗があまりに度重なるようなら、臨機応変に他の計略で攻めよう。特に火計や陥穽などは、少ない機動力で思いのほか効果があることを知っておきたいものだ。

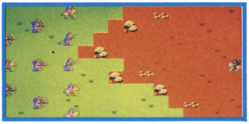
そのときの戦闘に一番あった陣型



戦いは計略戦から白兵戦へと移る。いよいよ闘将たちの出番だ！だけどその前にやることがひとつ。データを見るコマンドで、部隊の陣形を決定しなければね。

1 雁行の陣

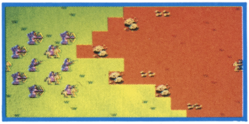
（がんこうのじん）　守りは弱いが広い範囲の敵をとらえられるぞ！



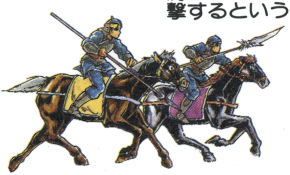
群れをなして飛ぶ雁を型取った陣形だ。広範囲をカバーできるけれど、中央突破されやすいのが欠点かな。兵同士の間隔が大きくて、敵を2駒がかりで攻めるといった攻撃も、少しやりにくいかもしれないね。

2 方陣

（ほうじん）　全面衝突にはもってこい、強固な守りを身上とするのが方陣だ！



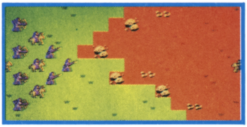
全兵士を四角く固めた形で、全面衝突には強そう。始めのうちは待機して、向かってくる敵を取り囲んで集中攻撃するという作戦も、けっこう使えそうだね。欠点はカバーする範囲が狭いため、上下の隙間から一気に武将を狙いうちされやすいことだろう。



を組んで、敵陣に突入するべし！

3 錐行の陣

（すいこうのじん）　弓隊の効果的な援軍を期待しよう！

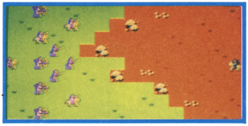


兵を錐の頭のように三角形に並べた陣形。中央の守りが厚くて、後方からは弓隊の援護射撃も期待できそうだ。

歩兵が中央前方に集まっているため、一斉攻撃のときなんかは不便かも？　守り重視の陣形といえるだろう。

4 鶴翼の陣

（かくよくのじん）　雁行と同じく、広範囲攻撃に向いているのだ！



鶴が翼を広げたような形で、雁行の陣と似たタイプだ。長所・短所もだいたい同じようなものだが、こちらは武将の駒の前に、やや兵を集中させ、より安全策をとっている。その分攻撃範囲は減るが、守りは強くなるぞ。

荀彧

周瑜

軍師の話

荀彧、周瑜、諸葛亮、田豊と太守は必ず優れた軍師をかかえていた。ただ袁紹は田豊の策を用いぬばかりに、敗戦も多かったという。宝の持ちぐされってことのないよう注意したいね。

さあ、総攻撃だ！　でも、このポ

1 攻撃目標

（こうげきもくひょう）　ターゲットは城にしぼれ！

陣形も決まり、いよいよ闘将の突撃。でも手当り次第に攻撃するより、もっと頭を働かせて有利に戦いを進めてほしいな。それにはまず、敵の城を奪うことだ。

すでにご存知のとおり、城は計略の危険がほとんどなく、城内では守る側が2倍の行動をとれる。苦労はするけど、最初に城をとれば、後はもう闘将の1人舞台だ！

2 進撃開始

（しんげきかいし）　闘将のうまい使い方をマスターしよう！

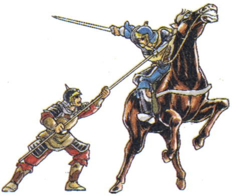
計略戦では智将の動かし方を話した。これはそのまま闘将の攻撃にも活かせるのだ。といっても智将の場合、白兵戦はさせない方針だから多少の兵力ダウンは仕方ないが、闘将は白兵戦のための武将、少しでも兵力ダウンは避けなければならない。

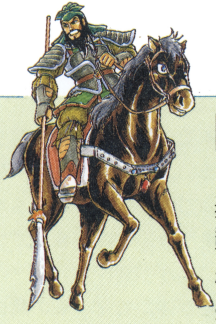
したがって機動力の配分にはうんと気を使おう。1日で接近→攻撃→後退（城をとったときは城への移動）のすべてをこなすことが鉄則。逃げきれないときは当然計略の的になるので、最後の移動分だけは常に余裕をもって残せ！

3 進入路

〔しんにゅうろ〕　移動のときには地形を利用すべし！

闘将を１日フル回転させるには、ムダな機動力を使わないことだ。つまり平軍なら、山地・河川などは避けて通る。理想的なのは山軍で山地を進んだり、水軍で河川ぞいを進んで攻撃するというパターンだ。移動に使う機動力というのは決してバカにならないし、できるだけ効率良く使わないとね！





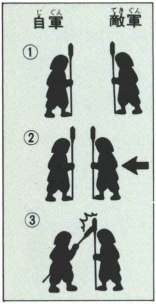
関羽 vs. 顔良

袁紹軍の闘将、顔良の前に曹操軍は防戦一方だった（官渡の戦い、年表を参考）。そこへ現れたのがなんと関羽！　曹操に受けた恩を返そうと、機会を待っていたのだ。関羽は１太刀で勝負を決したという。

この白兵戦の鉄則をマスターする

1 先制攻撃

〔せんせいこうげき〕 相手の動きを読み、常に先手を取れ！



戦闘は駒と駒のつぶし合い。武力にまかせて交互に体力を減らしあうわけだから、当然先手が有利なのだ。

①敵の駒と近づいたら、その敵が1回に移動できるだけの距離を残して待機する。歩兵は1マス、騎馬は2マスだ。

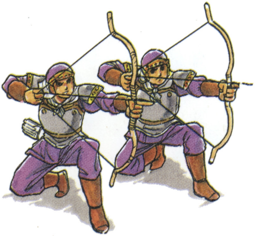
②すると敵の方から、隣まで寄ってくるはず。

③後は黙っていても先手をとって攻撃できる。この1回の差は大きいぞ〜。

2 援護射撃

〔えんごしゃげき〕 弓隊は後方からの支援部隊だ！

弓隊というのは離れた所から攻撃できて、なかなか重宝するのだが、いかんせん防御力が弱い。したがって最前列へ持ってきて突撃させるよりも、後方から援護射撃をかける使い方がベスト！



武力が強ければ、敵の駒は近づいてくる前に、ほとんど体力を失ってるはずだ。

と、あとの展開がグンと楽になる

3 武将の位置

（ぶしょうのいち）　武将にダメージを与えないのがコツ

武将の体力はそのまま兵の体力になり、兵が戦闘でダメージを受けても、次の戦闘では再び武将と同じ体力に戻るってことは知ってるよね？　武将さえダメージを負わなければ、その部隊はずっと元気な状態で戦闘が行えるってわけだ。したがって戦闘になっても、武将の駒は戦いに参加させず、極力待機したままにしておこう。これが正しい。

張飛 vs. 馬超

劉備が劉璋を攻めたとき、劉璋の援軍に駆けつけたのが馬騰の息子、馬超であった。彼は張飛と一騎打ちを行うがまったくの互角、戦いは夜になっても続く。それでもおさまらない2人は、かがり火をたかせ、再び勝負を続けたのだ。

軍の属性をフルに生かし、自軍の

移動だけでなく、攻撃にも地形と軍の属性は大きく関係する。水軍なら河川で、山軍なら山地で戦うことにより、通常の2倍の行動ができるってやつだ。

例えば水軍なら、戦争モードのときに河川上にいる敵を攻撃すれば、むちゃくちゃ有利なはず。多少の武力の差なら、勝敗をひっくりかえすぐらいの効果もあるんだ。

ここでは水軍を例にとり、地形と軍の属性の組み合わせを紹介して、ワンポイントアドバイスを送ることにしよう。

1 河川の戦闘

(かせんのせんとう) 地形がすべて河川の場合は?

①両軍ともに水軍 条件はまったく同じで、両軍とも2倍の行動力をもつ。基本に徹して先手攻撃などで戦え!

②味方は水軍、敵は他の軍 これはもう圧倒的有利。常に相手の2倍行動することができる。

③敵が水軍、味方は他の軍 上と正反対で最悪のケース。先手をとるようにし、できれば兵は無視して武将1人に攻撃目標をしぼると良いだろう。

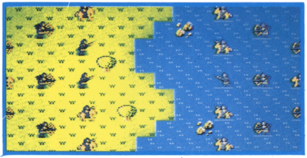
ペースに敵を引きこんで闘おう！

②水際作戦

（みずぎわさくせん）　敵陣は河川、自陣が他の地形の場合は？

①両軍ともに水軍　敵をすべて自陣におびき寄せるか、または全軍を敵陣に移し、同じ条件で戦うようにするのだ。

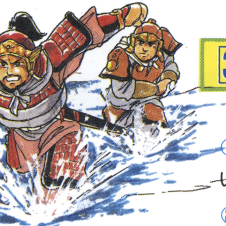
自陣



敵陣

②味方は水軍、敵は他の軍　敵陣へ前進し河川で戦おう。

③敵が水軍、味方は他の軍　敵を自陣を引き寄せて戦えば、敵は水軍の長所を活かせず、同条件で戦えるぞ。



③上陸戦

（じょうりくせん）　自陣は河川、敵陣が他の地形の場合は？

①両軍ともに水軍　兵を河川の最前部において、敵を川へ入れないようにして戦え！

②味方は水軍、敵は他の軍　敵をすべて自陣におびきよせると楽勝！

③敵が水軍、味方は他の軍　敵陣内で戦うべし。

自陣

敵陣

城は守りに易く、攻めるに難い。

攻撃の第1目標は城にとれ！　てなことを22ページで話したね。城の中ってのは、どんな武将が守っていても2倍の行動がとれるうえに、計略にも強い。

フル兵力を備えた闘将が陣取った場合なんて、これはもう要塞といえるぐらい手強い！　だからこそ、城はいち早く奪い、逆に利用しなくちゃいけないんだ。

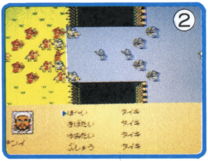
1 城を攻める

（しろをせめる）　城をめぐる戦いを徹底分析したぞ！

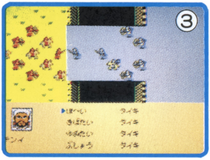
城攻めの基本は、敵兵をできるだけ城外におびき出して戦う、ということだろう。ただし城外はそう広くないので、敵の弓隊の2回攻撃にさらされることになる。これが一番の悩みなわけだ。敵の騎馬・歩兵は城外でできるだけたたき、多少の犠牲を覚悟で弓隊に突進する。これが最も確実な戦法ではないかな。では具体的に説明してみよう。

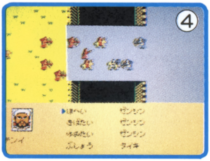
①陣形は方陣を用いよう。もちろん最初は待機命令を出す。ここでいきなり突撃しては、敵武将にダメージを与えることも難しいぞ。

②城外へ出てきた敵から、各個撃破する。移動力から考えて、まず



この攻防が勝敗を大きく左右する





は騎馬が相手となるだろう。方陣の形を利用し、多数の駒で敵の1駒に集中攻撃をかけるのだ。弓隊は後方から援護射撃をかける。

③敵の騎馬が全滅する頃には、弓隊が迫ってきている。ここで初めて全兵を城に突撃させよう。

④多少の犠牲は出たが、敵軍はもう残りわずかだ。城は手に入れたも同然である！

2 城を守る

（しろをまもる）　方陣を用い、敵の進撃を迎え討とう！

奪うことを思えば、城を守る戦いは楽なものだ。方陣を用いて、ひたすら待機していればOK！

敵兵が自軍に接触するまでに、まず弓隊がかなりのダメージを与えてくれるはず。こちらにたどりつく頃には、もう体力の大半を失っているから、ほとんど無傷で勝てるぜ。

体力・武力にすぐれた闘将を、城

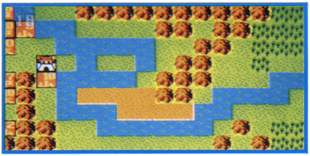
敵国が攻めこんできた場合でも、戦い方そのものにそれほど違いはない。武将を１人たりとて失うものか、なんていう決意のもと、智将による計略戦、闘将による白兵戦の二段構えで立ち向うのだ。

防衛戦では城を最初から使えるため、かなり有利に戦えるが、この点を重視した作戦を立てると良いね。

1 防衛の戦術①

（ぼうえいのせんじゅつ①）

防衛戦でも基本はひとつ。まず計略でたたき、しかる後に闘将でトドメをさせ！



さて、その城を活かした戦術だけど、原則としてすべての敵を城で迎え討て、ということがあげられる。

そのためには布陣、すなわちユニットの配置を工夫しよう。まず闘将は城におく。そしてその後方に智将、ただし共殺の危険を考えて、城とは１マス分程度は離しておくこと。他の武将たちはさらに後ろだ。これは計略から逃れるだけでなく、城を最前線にもってくることで、敵から攻めさせやすくするためだ。

このような布陣をしいてしまえば、あとはそれほど悩むこともない。城へ近寄って来る敵から順番に計略をかけ、

に配置せよ

バシバシ打撃を与えていこう。敵が城へ攻撃をかける頃には、すでにかなりの痛手をこうむっているはずだ。闘将が城で待ちかまえて、ゆっくり料理してやろう。

この戦法では、敵の近づくのが遅ければ遅いほど、計略をかけるチャンスが増えて効果が上がる。だから最初に虚兵や連環の計で、敵の足止めをするのも有効だね。

2 防衛の戦術② （ぼうえいのせんじゅつ②）

一気に勝負をつけるなら、総大将に的をしぼって集中攻撃を浴びせよう！

防衛戦の場合は、敵の総大将を倒すことでも勝つことができる。そこで総大将を狙い撃って、一気にケリをつけるのもひとつの手だ。

ただしこの作戦は敵に損害をほとんど与えないので、あくまで一時しのぎの手段と見るべきだね。

戦争後、これだけはやっておこう

■復興策

〔ふっこうさく〕　荒れはてた国は、早急に立て直しを図るのが良き太守だ

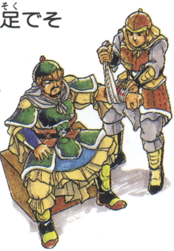
戦争の起こった国は、はっきりいってぼろぼろ。気をつけておきたいことを、簡単に並べてみよう！

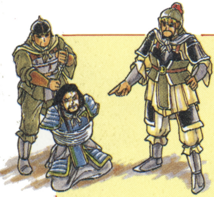
①統治度アップ　反乱が起きては、金不足でその他の復興もストップするからね。

②武将の回復　捕虜は大ケガの可能性も高いので、早めに治療してあげよう。

③忠誠度アップ　寝返った武将や捕虜は忠誠心のかけらもないのだ。

④徴兵　これを終えるとひと安心。





捕虜をつかまえろ

敵の武将を捕虜にするには、武将の駒の周囲を囲むようにして接すればOK。注意すべきはダメージを与えすぎて囲む前に倒してしまうことだ。また弓隊は接する前に攻撃してしまうから、包囲には参加させない方が良い。

英雄篇

6人の太守は、戦力や地理など条件は異なるものの、皆ひと時代を築きあげた英雄ばかりだ。ここではその6人についてのプロフィール、率いる武将、そしてそれぞれに応じた大戦略を紹介してみよう！

袁紹

太守の率いる武将たち

人材は豊富。早めの育成で最前線を固めろ！

華北一帯を治める袁紹は、なかなか豊富な人材をそろえており、中でも顔良、文醜らの闘将、軍師格の田豊の存在が光っている。他の面々も、わずかな育成でかなりの実力者に育つことだろう。

顔良

公孫康

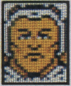
審配

袁譚

田豊

袁熙

文醜


高幹

沮授

【プロフィール】 後漢王朝に４代にわたって仕えた名門袁家の出身。由緒ある家柄、寛容な性格で自国では広く支持された。漢をまとめるだけの国力、人材を備えてはいたが、それを実行する野望、決断力には欠けていた。

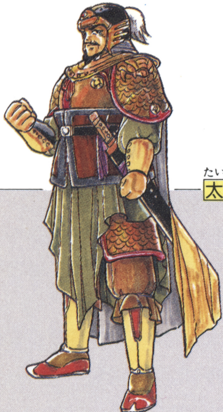
【大戦略】

発達した5カ国をかかえ、そのうち2国は安全地帯。武将の質も高いし、条件はなかなかのものだ。安全地帯を増やしながら進むとすれば、海岸に沿って南下してゆこう。

当然、曹操と衝突するが、真っ向勝負は避けたいところ。武将の発掘、育成などで国力を伸ばし、様子をうかがう。曹操が他国と戦争し、兵力の落ちたときを狙って一気にたたけ。

袁紹は史実において、決断力の無さから曹操におくれをとったが、キミも同じ誤ちをせぬよう注意しよう。

領	地	武将	体	知	武	徳	忠	軍
冀州	武 学 病 質	袁紹	78	68	79	33	—	水
		顔良	91	42	95	59	85	山
遼東	学 質	公孫康	82	62	46	71	27	水
		審配	71	78	60	66	97	水
青州	学 病 質	袁譚	83	30	42	37	58	水
		田豊	40	96	18	93	99	平
幽州	武 病	袁熙	81	23	56	22	66	山
		文醜	92	31	93	54	79	平
并州	武 学 質	高幹	79	38	67	42	66	水
		沮授	52	62	41	75	71	山



馬騰

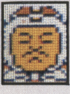
太守の率いる武将たち

闘将は充実しているが、智将の不足が悩み。

馬騰を含め、武将のほとんどは闘将タイプである。戦争のときに有利なことは有利だが、智将タイプが韓遂だけというのは問題だ。国造りや計略戦ではかなり苦労しそうで、早めに知力を上げてやらないと、戦略が進むにつれて負担も大きくなろう。

馬超

馬岱


韓遂

馬休

龐徳

馬鉄

馬玩

【プロフィール】　西域に独立国的な色あいをもつほど確固たる支配をひいた。といっても「気は優しくて力持ち」のタイプであったから、たいへん多くの人の信頼と尊敬を集めたという。

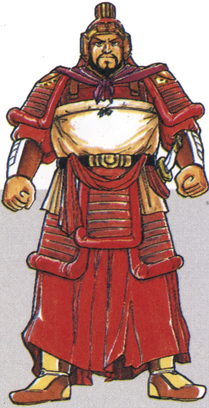
【大戦略】

接する敵は袁紹・曹操・劉璋の３名だが、互いに安全地帯を狙うという点、接する国の数からみて、当面の敵は劉璋が予想されるだろう。

劉璋の部下には闘将が少ないため、すぐに攻めたくなるかもしれないが、それは好ましくない。馬騰のもつ国々には経済力の弱いものが多く、度重なる戦争で深刻な金不足におちいってしまうからだ。

はやる気持ちをおさえ、ここは慎重に、智将を目的とした情報集め、あるいは知力を中心とした育成、そして国造りに力を注ぎたい。智将の不足は国造りにも時間がかかるから、これは序盤の急務としよう。

領地		武将	体	知	武	徳	忠	軍
涼州	武 学 病 質	馬騰	82	53	77	84	—	水
		馬超	97	50	98	72	76	山
西安陽	武 質	馬岱	92	63	84	52	65	山
		韓遂	66	87	30	81	79	平
安定	病 質	馬休	73	43	57	51	72	平
		龐徳	95	48	96	76	90	平
西平関	学 病 質	馬鉄	81	37	65	41	77	水
		馬玩	75	47	60	55	78	平

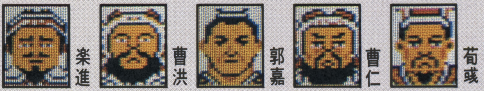


曹操

太守の率いる武将たち

充実したラインナップを誇る。在野にも逸材は多いぞ！

冷酷ではあったが、これと見込んだ武将は手厚くもてなした曹操。さすがに充実した武将をかかえている。夏侯淵、夏侯惇に代表される闘将、智将には荀彧、郭嘉が並び、他も少しの育成で足りる。



【プロフィール】　天下統一という野望に最も燃えていたのが曹操であり、また、それを成し得るだけの政治的・軍事的手腕、さらに人心をつかむ術も備えていた。「乱世の奸雄」と評されたように、悪役のイメージが強か

ったが、この時代ではやはり群を抜いた存在で、ついには「魏」の国を造りあげた。

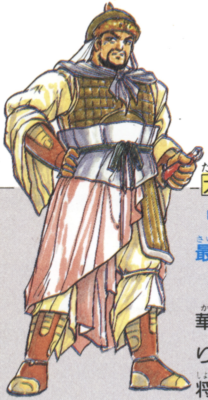
【大戦略】

すべての太守の国と接しているため、当然ながら戦争の機会も多くなるだろう。軍備増強、武将の発掘を中心とした政策で押し進めてゆこう。

攻めに転じるなら、内陸より、安全地帯を増やしやすい海岸沿いにしかけるのがベスト。すると袁紹か孫権ということになるが、ここは施設の整っている建業に狙いを定めると、戦後の処理が楽になる。当面の敵は孫権か！

領	地	武将	体	知	武	徳	忠	軍
洛陽	武 学 病 質	曹操	82	80	86	96	—	水
		于禁	82	60	42	59	88	山
徐州	武 学 質	夏侯淵	98	33	90	45	87	山
		李典	72	53	50	72	80	山
兗州	学 質	夏侯惇	97	61	85	68	91	水
		楽進	88	52	60	61	90	山
予州	病 質	曹洪	86	55	63	52	89	山
		郭嘉	49	93	10	73	95	水
長安	武 学 病	曹仁	76	60	57	61	85	水
		荀彧	59	97	12	74	88	水

孫権



太守の率いる武将たち

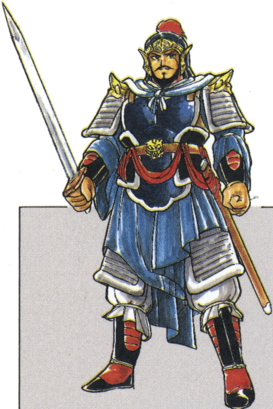
「碧眼児」孫権の率いる武将は最多の15名だ！

19歳という若さで兄を継ぎ、華南一帯を治める「呉」をつくりあげた。数だけでなく、智将、闘将の質もなかなかのものだ。

【大戦略】　広大な領土をもつが、あまり整備されておらず、当面は国造りが中心となるか？　脅威となるのは北方

にいる曹操で、最前線には闘将、智将を配置するなどして軍備強化を図るとよいだろう。智将は若干不足気味であるから、その方面の政策もぬかりなく。

領地		武将	体	知	武	徳	忠	軍
建業	武 学 病 質	孫権	60	65	51	90	—	水
		魯粛	40	87	5	92	90	山
建安	武 病	周泰	87	32	72	50	97	水
		程普	90	50	75	65	77	平
揚州	学 質	周瑜	65	90	86	82	93	水
		太史慈	87	48	87	77	90	水
交州	学 病 質	黄蓋	67	60	73	83	99	水
		韓当	89	42	79	68	71	平
江夏	武 学 病	黄祖	57	30	45	18	62	水
		甘寧	96	60	94	83	65	山
長沙	武 学 質	韓玄	50	21	36	20	49	山
		黄忠	90	42	88	73	95	平
零陵	学 質	劉度	55	32	28	47	38	水
		刑道栄	89	13	82	30	89	山
郁林	武 質	陸遜	65	97	63	55	83	山
		呂蒙	75	75	68	72	68	水



劉備

太守の率いる武将たち

まずは少数精鋭でしのぎ、在野に人材を見い出せ！

人数こそ少ないものの質は高い。おなじみ関羽、張飛、趙雲など、実力者が名前を連ねている。史実では劉備は軍師不足に悩み、遂に諸葛亮を見い出したが、このゲームでも、それは大切な意味を持っている。

趙雲

関羽

孫乾

張飛

糜竺

【プロフィール】 三国志の主人公ともいえるのが、この劉備だ。漢王室の血を引くものの、祖先の没落から身を落としており、関羽、張飛との出会いによって王室再興に立ち上がった。人間的魅力にあふれており、多くの優れた武将が彼のもとへ集まってくる。やがて三国分立の立役者となり、「蜀」の国を打ち立てた。

【大戦略】

四方を強敵に囲まれ、しかも領地はたったの３カ国。これだけ地形的に不利であれば、自ら戦争をしかけるような行為は少々ひかえたいものだ。

スタートしばらくは守りに徹し、武将の発掘、育成など軍備の増強に努めるのが一番である。領地がひとつふたつ増えたところで、安全地帯もできないし、配置する武将の数も心配だ。たえず安定した武将数を維持しながら、じっくりと中原の覇者をめざすのが得策だろう。

領地		武将	体	知	武	徳	忠	軍
新野	武 学 病 質	劉備	78	63	53	99	—	水
		趙雲	98	85	96	87	95	山
荊州	武 病 質	関羽	99	82	97	87	97	水
		孫乾	51	68	46	92	95	山
衡陽	学 質	張飛	99	20	99	35	99	山
		糜竺	61	62	31	90	92	平

りゅう しょう

劉璋

太守の率いる武将たち

闘将の頭数さえそろえば、中国統一も難しくない！

劉璋の最大の悩みは、闘将に値する人材がいないことだ。智将タイプは幸いにも充実しているので、まず闘将タイプの発掘、育成を政策の柱とすべきであろう。

孟達　張松　法正　閻圃

張衛　高定　鄂煥　王伉　呂凱

【プロフィール】　袁紹と似た境遇で、いわゆるお坊ちゃん育ち、決断力に乏しかった。しかし思いやりにあふれ、人望は厚かった。劉備に蜀を攻められたとき、部下や民は劉璋のためならと死ぬ覚悟さえ決めたが、彼は人民を苦しませたくないと、あえて降伏さえしているのだ。

【大戦略】

安全地帯の永昌を含む5カ国をもち、地形的に悪くはない。ただ、袁紹以外のすべての敵と接しているから、油断は禁物だ。

特に馬騰とは、互いに安全地帯を増やそうとするため、激突は必至。はやばやと戦争が起これば、闘将不足に悩む劉璋軍ではなかなか苦しい展開となるだろう。

上でも述べたが、とにかく闘将を発掘、育成するなどし、軍事面の強化にはげもう。蜀を守りとおし、歴史を塗り変えようではないか！

領地		武将	体	知	武	徳	忠	軍
成都	武 学 病 質	劉璋	51	38	25	97	—	山
		孟達	80	46	65	81	66	水
涪陵	学 病	張松	40	97	18	66	93	山
		法正	58	91	33	76	82	平
漢中	武 質	閻圃	55	78	16	75	72	水
		張衛	57	60	49	63	70	平
雲南	武 病 質	高定	63	52	43	58	68	水
		鄂煥	95	40	76	39	83	山
永昌	武 学	王伉	62	48	31	46	30	水
		呂凱	45	77	21	80	72	水

年表

西暦	主な出来事
184	劉備・関羽・張飛、義兄弟を誓う（桃園の誓い）。
	黄巾の乱おこる。曹操、孫堅（孫権の父）、劉備ら、地方の雄が討伐に参加。功を立てる。
189	朝廷で勢力争い激化、袁紹らの活躍で平定。この後、董卓が朝権を握り、暴政を始める。袁紹、曹操らは都を脱出する。
190	袁紹をリーダーに、曹操、孫堅、馬騰、劉備ら群雄が反董卓軍を結成する。
192	孫堅戦死、孫策（孫権の兄）が跡を継ぐ。
	反董卓軍、意思統一ならず分裂。
	董卓、王允・呂布に殺害される。
	李傕・郭汜、王允を倒す、呂布は逃走。
	曹操、兗州を平定。
194	劉備、徐州の太守となる。
195	孫策、江東に進出。
196	劉備、徐州を呂布に奪われ、曹操を頼る。
198	劉備、曹操と結び、呂布を倒し、翌年徐州へ戻る。
199	袁紹、河北を制圧。
200	曹操、劉備を徐州に破る。劉備、袁紹のもとへ。
	曹操、袁紹と激突、これを破る。（官渡の戦い）
	孫策暗殺され、孫権、跡を継ぐ。
201	劉備、曹操に汝南で破れ、荊州の劉表を頼る。
202	袁紹、病死。

西暦	主な出来事
205	曹操、河北を制圧。
207	劉備、諸葛亮を軍師に迎える(三顧の礼)。亮、このとき「天下三分の計」を披瀝。
208	曹操、荊州を奪う。劉備は江夏に敗走。
	劉備・孫権が同盟を結び、曹操軍を赤壁に破る(赤壁の戦い)。
	劉備、江南四郡を平定。
209	劉備、荊州を治める。
210	馬騰、西涼より曹操暗殺に乗り出すも失敗。
213	曹操、魏公となる。
214	劉備、劉璋を破り、蜀の地を奪う。
	劉備、孫権と荊州をめぐって対立。
215	劉備、孫権と荊州を分割。
216	曹操、魏王となる。
219	劉備、漢中平定に乗り出した曹操を破り、漢中王となる。
220	曹操病死。息子の曹丕が魏を建国。
221	劉備、蜀を建国。
	孫権、魏と結び呉王に封ぜられる。
222	呉、魏より独立を表明。三国鼎立、成る。

■コマンド一覧表

	コマンド	内容
城	城の様子	国のデータ、武将データを見る。
	武将の移動	隣接する領国へ武将を移動する。
	情報集め	財宝、武将などを探しにゆく。
	国造り	
	①土地の価値	土地の開発度を上げる。
	②産業の発展	産業の発達度を上げる。
	③街の開発	人口を増やす。
	道を見る	国をつなぐ道の様子を見る。
	記録する	セーブを行う。
倉	運ぶ	財産、武器等を隣接する領国へ運ぶ。
	与える	
	①武将に金	武将の忠誠度を上げる。
	②武将に武器	武将の武力を上げる。
	③民衆に金	統治度を上げる。
	④民衆に武器	実行はできません。
	贈り物をする	隣接する敵国と休戦協定を結ぶ。
軍隊	出陣	隣接する敵国へ戦争をしかける。
	徴兵	兵士を雇う。
	偵察	城下の地形（戦争モード）を見る。
街	武器屋	武器を買って倉に保管する。
	学問所	武将の知力を上げる。

	コマンド	内容
街	病院	武将の体力を回復させる。
	質屋	財宝を売って金に替える。
戦争モード	移動	ユニットを移動する。
	攻撃	敵ユニットを攻撃する（戦闘画面に変わる）。
	計略	敵ユニットに計略をかける。
	偵察	敵ユニットの武将のデータを見る。
	データを見る	自国の武将データを見る。陣形を変える。
	退却	戦争を止め、自国の城へ戻る。
戦闘画面	前進	前に進む。
	後退	配置された側へ戻ってゆく。
	待機	その場にとどまる。
	降伏	敵の捕虜となる。
一騎打ち	牽制	確実に敵にダメージを与える。
	攻撃	より強力だが、かわされる危険あり。
	捨て身の攻撃	失敗するとこちらもダメージを負うが、攻撃力は最大。
	退却	一騎打ちを避け戦闘画面に戻る。
	降参	敵の捕虜となる。

三国志

いざ、天下の英雄児
中原の覇者をめざせ!!

時は後漢末期。激動するこの時代を、キミの智力の限りをつくして闘いぬこう！

★この広大な中国の地を、はたしてキミは統一できるか?!

★武将どうしの一騎打ち！どちらかが倒れるまで戦いは続く。

★シャープのC1では、ご使用になれません。

ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です

本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

T4907892000391

©1988 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.